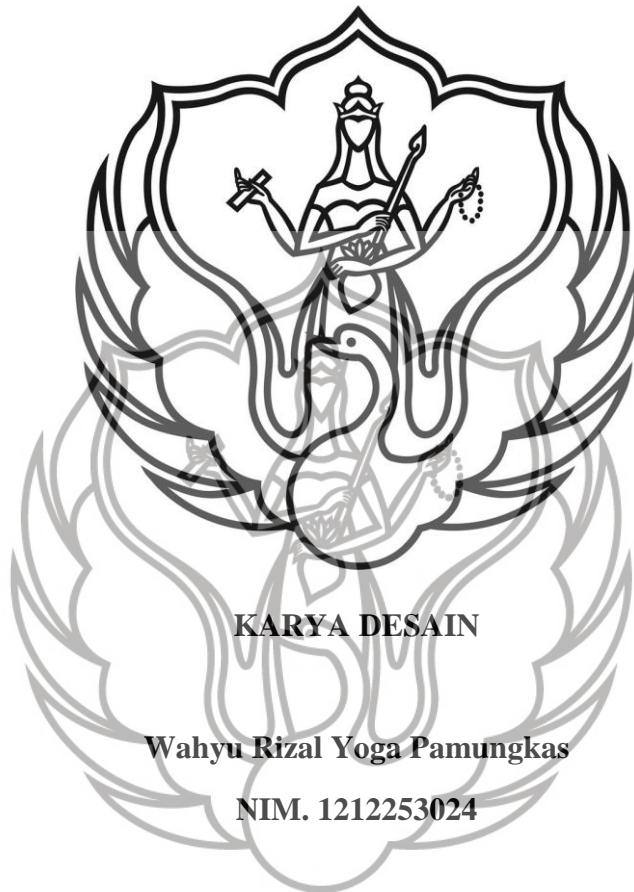


**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME***  
***THE ADVENTURE OF SAKA***



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2018**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME***  
***THE ADVENTURE OF SAKA***



**KARYA DESAIN**

**Wahyu Rizal Yoga Pamungkas**

**NIM. 1212253024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada**  
**Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta**  
**Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh**  
**gelar sarjana dalam Bidang Desain Komunikasi Visual**  
**2018**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KEBUDAYAAN PERANAKAN  
TIONGHOA DI TANGERANG** Diajukan oleh Bayu Aji Sulistomo, NIM  
1210002124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas  
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Pembimbing I/Anggota

Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn.

NIP. 19671116199303 1 001

Pembimbing II/Anggota

Andi Haryanto, M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003

Cognate/ Anggota

Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003

Ketua Program Studi DKV/ Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 1959082 198803 2 002

*“Ketika manusia menolong dengan hati yang bersih dan ikhlas, suatu saat akan mendapatkan balasan yang setimpal”.*



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Wahyu Rizal Yoga Pamungkas

NIM : 1212253024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya Tugas Akhir saya yang berjudul : PERANCANGAN *CONCEPT ART GAME THE ADVENTURE OF SAKA* yang dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta , merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku.

Yogyakarta, 29 Januari 2018

Wahyu Rizal Yoga Pamungkas  
NIM. 1212253024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas anugerah yang telah diberikan. Sehingga perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan *Concept Art Game The Adventure Of SAKA*” dapat selesai dalam waktu yang ditargetkan. Perancangan Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas anugerah dan kekuatannya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, M.Sn. sebagai ketua jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.A.sebagai Ketua Program StudiDisain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Arif Agung Suwasno, M.Sn.selaku dosen Pembimbing I.
7. Bapak Andi Haryanto, M.Sn.selaku pembimbing Pembimbing II.
8. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn selaku Cognate.
9. Bapak Drs Asnar Zacky selaku dosen Wali.
10. Seluruh dosen di program studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Keluarga tercinta, Ayah Ibu, mas Azis, dan mbak Vita yang sangat saya sayangi yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat yang luar biasa.
12. Segenap Sahabat Yojico yang selalu setia memberikan semangat dan masukan ide.
13. Segenap keluarga Kos-kosan Mbak Titik yang telah menjadi rumah kedua untuk saya..
14. Teman-teman Anoman Obong 2012 atas kebersamaannya selama ini
15. Kepada semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak semuanya. Terima kasih yang sebesar-besarnya.



## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Rizal Yoga Pamungkas

NIM : 1212253024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “ Perancangan *Concept Art Game The Adventure Of SAKA*”.

Dengan menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.



## ABSTRAK

Perancangan “*Concept Art Game The Adventure Of SAKA*”

Oleh : Wahyu Rizal Yoga Pamungkas

Cerita Rakyat merupakan warisan budaya leluhur yang sangat berharga. Patutlah warisan budaya tersebut untuk dijaga kelestariannya yang nantinya diwariskan kembali kegenerasi berikutnya. Generasi muda dijamin sekarang ini sudah mulai melupakan cerita rakyat tersebut, akibatnya banyak yang tidak tahu dan tidak ingin mengetahui tentang cerita rakyat. Cerita rakyat juga sudah dianggap kuno bagi generasi muda jaman sekarang. Ditakutkan nantinya cerita rakyat terutama Aji Saka akan lenyap karena tidak ada seorangpun dari generasi selanjutnya mengetahui tentang cerita ini.

Perancangan *concept art game The Adventure Of SAKA* ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk memberikan kembali ruang eksistensi cerita rakyat Aji Saka di kalangan generasi muda. Dengan strategi menggunakan *kemasan concept art game* sebagai media penyampaian, diharapkan bisa menarik minat generasi muda mengetahui kembali cerita rakyat ini. Metode perancangan sangat dibutuhkan ketika merancang *concept art game* ini, dengan mengumpulkan data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan cerita Aji Saka dari tempat, karakter, senjata, dan pernak – pernik lainnya kedalam bentuk buku *concept art game*.

Kata Kunci : Cerita rakyat, Aji Saka, *concept art game*, modern

## **ABSTRACT**

*Design of "The Adventure of SAKA Concept Art Game"*

By: Wahyu Rizal Yoga Pamungkas

*Folklore is a valuable ancestral cultural heritage. It is worthy of the cultural heritage to be preserved, which will be inherited from the next generation. Today's young generation has begun to forget the folklore, as a result many don't know and don't want to know about folklore. Folk stories have also been considered old-fashioned for today's young generation. Fear of later folklore especially Aji Saka will disappear because no one from the next generation mengetahui about this story.*

*The design of concept art game The Adventure Of SAKA is expected to be a solution to give back the existence of Aji Saka folklore among young generation. With the strategy of using the packaging concept art game as a medium of delivery, it is hoped that it can attract the interest of the younger generation to re-know this folklore. The design method is needed when designing the concept art of this game, by collecting data about various things related to Aji Saka's story of place, character, weapon, and other trinkets into the form of concept art game.*

*Keywords: Folklore, Aji Saka, modern game concept art*

## DAFTAR ISI

|  |              |
|--|--------------|
| HALAMAN JUDUL.....                                 | i            |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                            | iii          |
| LEMBAR MOTIVASI .....                              | iv           |
| LEMBAR KEASLIAN KARYA.....                         | v            |
| KATA PENGANTAR .....                               | vi           |
| UCAPAN TERIMA KASIH.....                           | vii          |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....            | viii         |
| ABSTRAK .....                                      | ix           |
| DAFTAR ISI.....                                    | xi           |
| Daftar SKEMA.....                                  | xii          |
| Daftar GAMBAR.....                                 | xii          |
| <br><b>BAB IPENDAHULUAN.....</b>                   | <br><b>1</b> |
| A. Latar Belakang Masalah.....                     | 1            |
| B. Rumusan Masalah .....                           | 4            |
| C. Batasan Masalah.....                            | 4            |
| D. Tujuan Perancangan .....                        | 4            |
| E. Manfaat Perancangan .....                       | 4            |
| F. Metode Perancangan .....                        | 5            |
| G. Skema Perancangan.....                          | 6            |
| <b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b> | <b>7</b>     |
| A. Identifikasi Data .....                         | 7            |
| 1. Cerita Rakyat.....                              | 7            |
| a. Ciri – ciri cerita rakyat.....                  | 7            |
| b. Fungsi cerita rakyat .....                      | 8            |
| c. Macam – macam cerita rakyat.....                | 8            |
| d. Sinopsis Aji SAKA.....                          | 10           |
| 2. Game .....                                      | 16           |
| 3. <i>Concept Art</i> .....                        | 34           |
| a. Tahapan pembuatan <i>concept art</i> .....      | 35           |
| b. Jenis <i>concept art</i> .....                  | 36           |

|   |    |
|---|----|
| 1. <i>Character Design</i> .....        | 37 |
| 2. <i>Body Type</i> .....               | 41 |
| 3. <i>Environment Design</i> .....      | 43 |
| 4. <i>Item Design</i> .....             | 44 |
| 5. <i>Costume Design</i> .....          | 48 |
| B. Kajian Pustaka.....                  | 49 |
| C. <i>Data Pasar</i> .....              | 53 |
| a. Fenomena Pembaca.....                | 53 |
| b. Pudarnya cerita Rakyat.....          | 54 |
| c. Fenomena Game.....                   | 55 |
| D. Data Analisis .....                  | 56 |
| E. Kesimpulan.....                      | 58 |
| <b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> ..... | 59 |
| A. Konsep Desain .....                  | 59 |
| 1. Tujuan Komunikasi .....              | 59 |
| 2. Strategi Komunikasi .....            | 59 |
| B. Konsep Media .....                   | 59 |
| 1. Tujuan Media .....                   | 59 |
| 2. <i>Target Audience</i> .....         | 60 |
| 3. Strategi Media .....                 | 60 |
| a. Media Utama .....                    | 60 |
| b. Media Pendukung.....                 | 61 |
| 4. Program Media.....                   | 62 |
| C. Konsep Kreatif.....                  | 62 |
| 1. Tujuan Kreatif.....                  | 62 |
| 2. Program Kreatif.....                 | 63 |
| a. <i>Concept Art</i> .....             | 63 |
| 1) Konsep <i>Game</i> .....             | 63 |
| 2) Konsep <i>Visual</i> .....           | 64 |
| 3) <i>Storyline</i> .....               | 65 |
| 4) <i>Environment</i> .....             | 67 |
| 5) <i>Character</i> .....               | 69 |
| 6) <i>Item</i> .....                    | 75 |
| b. Media Utama.....                     | 76 |
| 1) Concept Art.....                     | 76 |
| a) Logo.....                            | 76 |
| b) Desain Cover.....                    | 76 |
| c) Layout.....                          | 76 |
| c. Media Pendukung.....                 | 77 |

|  |            |
|--|------------|
| d. Jadwal Perancangan.....             | 78         |
| e. Biaya kreatif.....                  | 79         |
| D. Biaya Kreatif .....                 | 79         |
| <b>BAB IV VISUALISASI .....</b>        | <b>81</b>  |
| A. Konten Buku .....                   | 81         |
| 1. Pembuka.....                        | 81         |
| 2. Story Line.....                     | 81         |
| 3. Environment.....                    | 85         |
| 4. Faction.....                        | 87         |
| 5. Desain Karakter.....                | 89         |
| 6. Bangunan.....                       | 107        |
| 7. <i>Item &amp; weapon</i> .....      | 108        |
| 8. <i>User Interface</i> .....         | 113        |
| 9. <i>Logo &amp; Icon</i> .....        | 117        |
| B. Media utama.....                    | 118        |
| 1. Buku .....                          | 118        |
| C. Media pendukung .....               | 138        |
| 1. Fanspage Media sosial facebook..... | 138        |
| 2. Wallpaper Handphone.....            | 138        |
| 3. Pembatas Buku.....                  | 139        |
| 4. Sticker.....                        | 140        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>              | <b>141</b> |
| A. Kesimpulan.....                     | 141        |
| B. Saran .....                         | 142        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>            | <b>141</b> |

## DAFTAR SKEMA

|  |   |
|--|---|
| Skema 1. Skema perancangan tugas akhir ..... | 6 |
|--|---|

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 <i>Video Game</i> pertama .....    | 17 |
| Gambar 2.2 Mesin ding dong.....               | 18 |
| Gambar 2.3 <i>Game metal gear solid</i> ..... | 18 |
| Gambar 2.4 <i>Game console</i> .....          | 19 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.5 <i>handle game</i> .....          | 19 |
| Gambar 2.6 <i>Mobile games</i> .....         | 20 |
| Gambar 2.7 Contoh refrensi game 1 .....      | 21 |
| Gambar 2.8 Contoh refrensi game 2 .....      | 21 |
| Gambar 2.9 Contoh refrensi game 3 .....      | 22 |
| Gambar 2.10 Contoh refrensi game 4 .....     | 23 |
| Gambar 2.11 Contoh refrensi game 5 .....     | 23 |
| Gambar 2.12 Contoh refrensi game 6 .....     | 24 |
| Gambar 2.13 Contoh refrensi game 7 .....     | 24 |
| Gambar 2.14 Contoh refrensi game 8 .....     | 25 |
| Gambar 2.15 Contoh refrensi game 9 .....     | 25 |
| Gambar 2.16 Contoh refrensi game 10 .....    | 26 |
| Gambar 2.17 Contoh refrensi game 11 .....    | 26 |
| Gambar 2.18 Contoh refrensi game 12 .....    | 27 |
| Gambar 2.19 Contoh refrensi game 13 .....    | 27 |
| Gambar 2.20 Contoh refrensi game 14 .....    | 28 |
| Gambar 2.21 Contoh refrensi game 15 .....    | 28 |
| Gambar .22 Contoh refrensi game 16 .....     | 29 |
| Gambar 2.23 Contoh refrensi game 17 .....    | 30 |
| Gambar 2.24 Contoh refrensi game 18 .....    | 31 |
| Gambar 2. 25 Contoh refrensi game 19 .....   | 31 |
| Gambar 2.26 Contoh refrensi game 20 .....    | 32 |
| Gambar 2.27 Contoh refrensi game 21 .....    | 32 |
| Gambar 2.28 Contoh refrensi game 22 .....    | 38 |
| Gambar 2.29 Contoh refrensi karakter 1 ..... | 38 |
| Gambar 2. 30 Contoh refrensi game 2 .....    | 40 |
| Gambar 2.31 Contoh refrensi game 3 .....     | 43 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.32Contoh concept art building .....                     | 44 |
| Gambar 2.33contoh concept art pot mana potion .....              | 45 |
| Gambar 2.34contoh <i>concept art weapon</i> .....                | 47 |
| Gambar 2.35 <i>contoh concept art monster hunter</i> .....       | 47 |
| Gambar 2.36contoh <i>concept art accecories</i> .....            | 48 |
| Gambar 2.37buku <i>concpet art</i> sebagai data .....            | 49 |
| Gambar 2.38bukun <i>conceprt art</i> sebagai paduan visual ..... | 50 |
| Gambar 2.39buku <i>concept art</i> .....                         | 50 |
| Gambar 2.40Nobunaga Oda.....                                     | 52 |
| Gambar 2.41Nobunaga Oda versi sengoku basara .....               | 52 |
| Gambar 2.42Nobunaga Oda bersi samurai warrior.....               | 53 |
| Gambar 2.43Data pasar Asia Game .....                            | 55 |
| Gambar 2. 44 Data pendownload game mobile .....                  | 55 |
| Gambar 4.1 Refrensi envirotnmen.....                             | 81 |
| Gambar 4.2Ilustrasi story 1 .....                                | 82 |
| Gambar 4.3Ilustrasi story 2 .....                                | 82 |
| Gambar 4.4Ilustrasi story 3.....                                 | 83 |
| Gambar 4.5Ilustrasi story 4 .....                                | 83 |
| Gambar 4.6 Ilustrasi story 5 .....                               | 84 |
| Gambar 4.7Ilustrasi story 6 .....                                | 84 |
| Gambar 4.8Ilustrasi story 7 .....                                | 85 |
| Gambar 4.9 Studi Visual enviroment.....                          | 85 |
| Gambar 4.10Ilustrasi desain envirotnment .....                   | 87 |
| Gambar 4.11Ilustrasi desain envirotnment .....                   | 88 |
| Gambar 4.12 Studi Visual perajurit kuno .....                    | 88 |
| Gambar 4.13 Studi visual prajurit kuno .....                     | 88 |
| Gambar 4.14Desain prajurit Medhang.....                          | 89 |



|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.15Desain prajurit Srivija .....             | 89  |
| Gambar 4.16Refrensi karakter1 .....                  | 90  |
| Gambar 4.17Refrensi karakter2 .....                  | 90  |
| Gambar 4.18 Sketsa karakter SAKA .....               | 91  |
| Gambar 4.19Greyscale karakter SAKA .....             | 91  |
| Gambar 4.20Final ilustrasi karakter SAKA .....       | 92  |
| Gambar 4.21 Refrensi karakter 3 .....                | 93  |
| Gambar 4.22 Sketsa karakter Sandora .....            | 93  |
| Gambar 4.23Greyscale karakter Sandora .....          | 94  |
| Gambar 4.24Ilustrasi karakter Sandora .....          | 94  |
| Gambar 4.25Refrensi karakter4 .....                  | 95  |
| Gambar 4.26Sketsa karakter Sandrabada .....          | 96  |
| Gambar 4.27Greyscale karakter Sandrabada .....       | 96  |
| Gambar 4.28Final ilustrasi karakter Sandrabada ..... | 97  |
| Gambar 4.29Refrensi karakter 5 .....                 | 98  |
| Gambar 4.30 Sketsa karakter Mayon cengkar .....      | 98  |
| Gambar 4.31Greyscale karakter Mayon cengkar .....    | 99  |
| Gambar 4.32Ilustrasi karakter Mayon cengkar .....    | 99  |
| Gambar 4.33Refrensi karakter6 .....                  | 100 |
| Gambar 4.34Sketsa karakter Kundinapura .....         | 101 |
| Gambar 4.35Greyscale karakter Kundinapura .....      | 101 |
| Gambar 4.36Ilustrasi Kundinapura .....               | 102 |
| Gambar 4.37Refrensi karakter7 .....                  | 103 |
| Gambar 4.38Sketsa karakter Rudrawikrama .....        | 103 |
| Gambar 4.38Greyscale karakter Rudrawikrama .....     | 104 |
| Gambar 4.39Ilutrasi Rudrawikrama .....               | 104 |
| Gambar 4.40Rfrensi karakter8 .....                   | 105 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.41 Sketsa Mulwopati .....                   | 106 |
| Gambar 4.42Greyscale Mulwopati .....                 | 106 |
| Gambar 4.43Ilustrasi Mulwopati .....                 | 107 |
| Gambar 4.44Ilustrasi rumah penduduk .....            | 107 |
| Gambar 4.45Ilustrasi tugu dan menara pengintai ..... | 108 |
| Gambar 4.46Sketsa buff HP .....                      | 109 |
| Gambar 4.47Greyscale buff HP .....                   | 109 |
| Gambar 4.48Ilustrasi buff HP .....                   | 109 |
| Gambar 4.49. Sketsa buff mana .....                  | 110 |
| Gambar 4.50Ilustrasi buff mana .....                 | 111 |
| Gambar 4.51Greyscale buff attack .....               | 111 |
| Gambar 4.52 Ilustrasi buff attack .....              | 111 |
| Gambar 4.53Greyscale buff deffend .....              | 112 |
| Gambar 4.54Ilustrasi buff deffend .....              | 113 |
| Gambar 4.55Greyscale weapon .....                    | 113 |
| Gambar 4.56Ilustrasi weapon .....                    | 113 |
| Gambar 4.57IlustrasiUI1 .....                        | 114 |
| Gambar 4.58Sketsa UI2 .....                          | 114 |
| Gambar 4.59IlustrasiUI2 .....                        | 115 |
| Gambar 4.60IlustrasiUI3 .....                        | 116 |
| Gambar 4.61Sketsa UI4 .....                          | 116 |
| Gambar 4.62IlustrasiUI4 .....                        | 117 |
| Gambar 4.63Sketsa LOGO .....                         | 117 |
| Gambar 4.64Greyscale LOGO .....                      | 117 |
| Gambar 4.65Desain LOGO .....                         | 118 |
| Gambar 4.66Sketsa job icon .....                     | 118 |
| Gambar 4.67Ilustrasi job icon .....                  | 118 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.68Desain cover buku .....      | 118 |
| Gambar 4.69Mockeup buku .....           | 119 |
| Gambar 4.70Ilustrasi layout buku .....  | 119 |
| Gambar 4.71Ilustrasi layout buku .....  | 119 |
| Gambar 4.72Ilustrasi layout buku .....  | 120 |
| Gambar 4.73 Ilustrasi layout buku ..... | 120 |
| Gambar 4.74Ilustrasi layout buku .....  | 120 |
| Gambar 4.75Ilustrasi layout buku .....  | 120 |
| Gambar 4.76Ilustrasi layout buku .....  | 121 |
| Gambar 4.77Ilustrasi layout buku .....  | 121 |
| Gambar 4.78 Ilustrasi layout buku ..... | 121 |
| Gambar 4.79Ilustrasi layout buku .....  | 121 |
| Gambar 4.80Ilustrasi layout buku .....  | 122 |
| Gambar 4.81Ilustrasi layout buku .....  | 122 |
| Gambar 4.82Ilustrasi layout buku .....  | 122 |
| Gambar 4.83Ilustrasi layout buku .....  | 122 |
| Gambar 4.84Ilustrasi layout buku .....  | 123 |
| Gambar 4.85Ilustrasi layout buku .....  | 123 |
| Gambar 4.86 Ilustrasi layout buku ..... | 123 |
| Gambar 4.87Ilustrasi layout buku .....  | 123 |
| Gambar 4.88Ilustrasi layout buku .....  | 124 |
| Gambar 4.89Ilustrasi layout buku .....  | 124 |
| Gambar 4.90Ilustrasi layout buku .....  | 124 |
| Gambar 4.91Ilustrasi layout buku .....  | 124 |
| Gambar 4.92Ilustrasi layout buku .....  | 125 |
| Gambar 4.93Ilustrasi layout buku .....  | 125 |
| Gambar 4.94Ilustrasi layout buku .....  | 125 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.95Ilustrasi layout buku .....   | 125 |
| Gambar 4.96Ilustrasi layout buku .....   | 126 |
| Gambar 4.97Ilustrasi layout buku .....   | 126 |
| Gambar 4.98Ilustrasi layout buku .....   | 126 |
| Gambar 4.99Ilustrasi layout buku .....   | 126 |
| Gambar 4.100Ilustrasi layout buku .....  | 127 |
| Gambar 4.101Ilustrasi layout buku .....  | 127 |
| Gambar 4.102Ilustrasi layout buku .....  | 127 |
| Gambar 4.103Ilustrasi layout buku .....  | 127 |
| Gambar 4.104 Ilustrasi layout buku ..... | 128 |
| Gambar 4.105Ilustrasi layout buku .....  | 128 |
| Gambar 4.106Ilustrasi layout buku .....  | 128 |
| Gambar 4.107Ilustrasi layout buku .....  | 128 |
| Gambar 4.108Ilustrasi layout buku .....  | 129 |
| Gambar 4.109Ilustrasi layout buku .....  | 129 |
| Gambar 4.110Ilustrasi layout buku .....  | 129 |
| Gambar 4.111Ilustrasi layout buku .....  | 129 |
| Gambar 4.112Ilustrasi layout buku .....  | 130 |
| Gambar 4.113Ilustrasi layout buku .....  | 130 |
| Gambar 4.114Ilustrasi layout buku .....  | 130 |
| Gambar 4.115Ilustrasi layout buku .....  | 130 |
| Gambar 4.116Ilustrasi layout buku .....  | 131 |
| Gambar 4.117Ilustrasi layout buku .....  | 131 |
| Gambar 4.118Ilustrasi layout buku .....  | 131 |
| Gambar 4.119Ilustrasi layout buku .....  | 131 |
| Gambar 4.120Ilustrasi layout buku .....  | 132 |
| Gambar 4.121Ilustrasi layout buku .....  | 132 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.122Ilustrasi layout buku .....       | 132 |
| Gambar 4.123Ilustrasi layout buku .....       | 132 |
| Gambar 4.124Ilustrasi layout buku .....       | 133 |
| Gambar 4.125Ilustrasi layout buku .....       | 133 |
| Gambar 4.126Ilustrasi layout buku .....       | 133 |
| Gambar 4.127Ilustrasi layout buku .....       | 133 |
| Gambar 4.128Ilustrasi layout buku .....       | 134 |
| Gambar 4.129Ilustrasi layout buku .....       | 134 |
| Gambar 4.130Ilustrasi layout buku .....       | 134 |
| Gambar 4.131Ilustrasi layout buku .....       | 134 |
| Gambar 4.132Ilustrasi layout buku .....       | 135 |
| Gambar 4.133Ilustrasi layout buku .....       | 135 |
| Gambar 4.134Ilustrasi layout buku .....       | 135 |
| Gambar 4.135Ilustrasi layout buku .....       | 135 |
| Gambar 4.136Ilustrasi layout buku .....       | 136 |
| Gambar 4.137Ilustrasi layout buku .....       | 136 |
| Gambar 4.138Ilustrasi layout buku .....       | 136 |
| Gambar 4.139Ilustrasi layout buku .....       | 136 |
| Gambar 4.140Ilustrasi layout buku .....       | 137 |
| Gambar 4.141Ilustrasi layout buku .....       | 137 |
| Gambar 4.142Ilustrasi layout buku .....       | 137 |
| Gambar 4.143Ilustrasi layout buku .....       | 137 |
| Gambar 4.144Ilustrasi layout buku .....       | 138 |
| Gambar 4.145fanspage media sosial.....        | 138 |
| Gambar 4.146 Daftar desain wallpaper.....     | 138 |
| Gambar 4.147Desain wallpaper terpilih .....   | 139 |
| Gambar 4.148Sketsa desain pembatas buku ..... | 139 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.149 Desain pembatas buku.....    | 139 |
| Gambar 4.150Desain sticker dari logo..... | 140 |
| Gambar 4.151Desain sticker karakter ..... | 140 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Budaya adalah suatu identitas dari bangsa. Terdapat bermacam – macam budaya yang ada di Indonesia. Nilai – nilai budaya tersebut berikan turun – temurun dari berbagai generasi sebagai cara pandang dalam menjalani kehidupan. Di Jawa terdapat suatu huruf atau yang biasa disebut dengan aksara. Pada aksara Jawa juga mempunyai nilai – nilai yang disampaikan. Terdapat empat penggal pada aksara Jawa “HaNaCaRaKa”, “DaTaSaWaLa”, “PaDhaJaYaNya”, “MaGaBaTaNgga” dari setiap penggalan tersebut mempunyai maksud/filosofi masing – masing.

Selain nilai – nilai luhur aksara Jawa juga mempunyai cerita asal usulnya sendiri. Cerita tersebut dikisahkan dalam bentuk dogen “Aji Saka”. Berbagai macam cerita rakyat dengan setting tempat dan waktu yang berbeda, desainer bisa lebih menggali ide – ide. Selain itu desainer bisa mengenalkan maupun ikut melestarikan cerita rakyat tersebut kepada masyarakat. Karna memang disayangkan jika warisan leluhur ini akan hilang begitu saja di zaman yang modern ini.

Pada cerita rakyat “Aji Saka” mempunyai suatu pesan moral, yaitu *“Jika memegang dan menjalankan amanat, hendaklah dilakukan sebaik dan sekuat yang bisa kita lakukan. Orang yang memegang dan menjalankan amanat dengan baik akan mendapatkan kehormatan dikemudian hari”*. (<http://www.dongengceritarakyat.com/cerita-pendek-nusantara-legenda-aji-saka/>).

Aji Saka sendiri adalah seorang kesatria mandraguna yang berasal dari daerah “Medang Sawit” desa “Majethi”. Aji Saka mempunyai dua orang pelayan “Dora” dan “Sembada” sementara Dora berkelana dengan Aji Saka, Sembada mendapatkan tugas untuk membawa pusaka Aji Saka ke pegunungan Kendeng. Selama perjalanan Aji Saka menolong beberapa



orang, hingga suatu saat sampailah Aji Saka di kerajaan Medang Kamulan. Dikerjaan ini mempunyai raja yang bernama “Dewata Cengkar”. Raja ini terkenal jahat dan beringas, karna daging manusia adalah santapan kesukaan sang raja. Mendengar cerita itu dari masyarakat yang melarikan diri Aji Saka melakukan suatu perlawanan terhadap sang raja. Dengan segala kepintarannya Aji Saka bisa menakhluikkan sang raja yang bengis tersebut. Setelah kejaiian tersebut Aji Saka dinobatkan menjadi Raja baru kerajaan Medang Kamulan. Setelah itu Aji Saka menyuruh pelayannya “Dora” untuk mengambil kembali pusaka di gunung Kendeng yang dijaga oleh “Sembadha”. Terjadilah perkelahian terhadap mereka berdua, karena keduanya saling mematuhi amanat dari Aji Saka sampai akhirnya keduanya meninggal. Karena khawatir Aji Saka pergi menuju gunung Kendheng untuk melihat keadaan pelayannya karena khawatir. Ketika sampai gunung Kendeng Aji Saka menemukan para pelayannya meninggal karna bertarung hebat demi melaksanakan amanat dari dirinya. Sebagai rasa hormat kepada pelayannya Aji Saka akhirnya membuat *dhentawyanjana* atau juga disebut aksara jawa, yang berisi kisah tentang mereka berdua (pelayan).

Selain pesan moral yang sudah dituliskan sebelum kutipan cerita Aji Saka ini, terdapat pesan moral lainnya. “*Ketika manusia menolong dengan hati yang bersih dan ikhlas, suatu saat akan mendapatkan balasan yang setimpal*”. Pesan moral tersebut dapat dicerminkan ketika Aji Saka berusaha menolong rakyat Medang Kamulan dari Raja yang Bengis, yang akhirnya Aji Saka menjadi Raja yang baru.

Sangat disayangkan memang budaya yang bernilai luhur ini ketika mulai hilang perlahan karna tidak mampu bersaing dengan cerita – cerita modern, dimana cerita modern memanfaatkan teknologi sebagai alat berkomunikasi yang menarik. Pemerintah memang sudah mencoba melestarikan berbagai cerita rakyat dengan buku bergambar, akan tetapi tindakan tersebut dinilai kurang berhasil menarik minat para masyarakat, terutama dikalangan pelajar. Budaya membaca di Indonesia masih lemah. Hasil survei sebuah perguruan tinggi di Amerika Serikat menempatkan

Indonesia di urutan ke-60 dari 61 negara yang disurvei. Indonesia hanya setingkat lebih baik dari Botswana, sebuah negara miskin di Afrika. Hasil survei tersebut, menurut Erman, tidak berbeda jauh dengan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2015 yang menunjukkan sebesar (76,5%) masyarakat Indonesia memilih menonton televisi maupun bermain game, dan membaca hanya (23,5%). “Hasil sensus tersebut kian menegaskan, ketika membaca dan menulis belum menjadi budaya bangsa kita. Masyarakat lebih suka menonton atau mendengar dibandingkan membaca apalagi menulis,” kata Erman. Indonesia Membaca (<http://www.paud-dikmas.kemdikbud.go.id/berita/8459.html/>)

Seperti kata pepatah, sekali mendayung dua pulau terlampaui. Hal ini bisa terjadi ketika desainer membuat suatu rancangan game yang dimana selain untuk melestarikan / mempertahankan budaya sendiri, desainer juga bisa memberikan suatu hiburan yang beredukasi untuk segala umur. Game sendiri tentu bukanlah sesuatu yang asing untuk generasi modern. Dari game Konsol, PC, maupun Mobile game sudah menjadi satu bagian dari kehidupan. Tak hanya pelajar saja bahkan ibu rumah tanggapun sekarang sudah banyak yang melakukan kegiatan bermain game untuk mengisi waktu istirahatnya.

Game yang simpel dan mudah dimainkan tentu menjadi favorit untuk kalangan – kalangan tertentu, terutama pada kalangan pelajar. Game dianggap suatu kegiatan yang menyenangkan. Ketika pemain berhasil memenangkan suatu level tertentu akan mendapat hadiah maupun penghargaan. Dalam sebuah game desainer game bisa membuat suatu cerita. Agar terkesan lebih menarik desainer game bisa memasukkan cerita yang ingin diangkat menjadi beberapa level pada suatu game dan juga tingkatan.

Penyampaian cerita rakyat melalui game tentu menjadi suatu inovasi. Jika dilihat kenyataannya, masih sedikit cerita rakyat asli Indonesia yang dijadikan ide pokok pada sebuah game. Pemilihan media game tentu juga harus dipilih sesuai target. Pada jaman modern ini tak

memungkiri bahwa seorang anak sekolah dasar pun mempunyai handphone yang canggih seperti android.

Suatu gadget akan berguna tergantung cara pemakaian si pemakai. Dikalangan pelajar sekolah dasar maupun menengah, gadget memang banyak digunakan sebagai media hiburan dari game maupun bermain sosial media. Terlebih lagi mobile game sedang naik daun dimasa gadget canggih sekarang ini. Hal ini menjadi peluang besar ketika desainer menggabungkan cerita rakyat dengan segala macam konsepnya dengan teknologi mobile game.

Penggabungan cerita rakyat “Aji Saka” dan juga teknologi mobile game adalah suatu media pemecahan masalah, dimana para pelajar Indonesia yang sebelumnya tidak mengetahui maupun tidak tertarik terhadap budaya Indonesia seperti cerita rakyat menjadi tertarik dan mengetahui warisan budaya cerita rakyat Indonesia. Perancangan mobile game “*The Adventure of Saka*” adalah sebuah inovasi untuk mempertahankan keeksisan cerita rakyat “Aji Saka” dan cara adaptasi warisan – warisan budaya Indonesia terhadap berbagai cerita fiksi modern di zaman modern.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art game “The Adventure of Saka”*, agar dapat mempopulerkan kembali cerita rakyat Aji Saka dikalangan para pelajar Indonesia.

#### C. Pembatasan Masalah

Perancangan akan berfokus pada visualisasi dalam game seperti karakter, setting tempat, kostum, dan senjata.

#### D. Tujuan Perancangan

Merancang *concept art The Adventure of Saka* menjadi suatu *concept art* yang diadaptasi dari setting dan juga cerita rakyat Aji Saka, dan juga mengenalkan kembali cerita rakyat Aji Saka dalam *game*.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi target masyarakat: Sebagai media untuk mengenalkan cerita rakyat Aji Saka dan juga mengajarkan nilai - nilai yang

terkandung dalam cerita, serta memberikan hiburan yang menarik.

2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual: Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa dalam merancang sebuah *concept art* dengan adaptasi kombinasi cerita rakyat dan kearifan lokal yang berasal dari cerita rakyat Aji Saka.
3. Manfaat bagi *target audience*: dapat mengetahui dan mendalami inti dari cerita Aji Saka, serta menjadi hiburan yang menarik dalam bungkus yang berbeda ketika menikmati cerita rakyat.

#### F. Metode Perancangan

##### 1. Data yang dibutuhkan

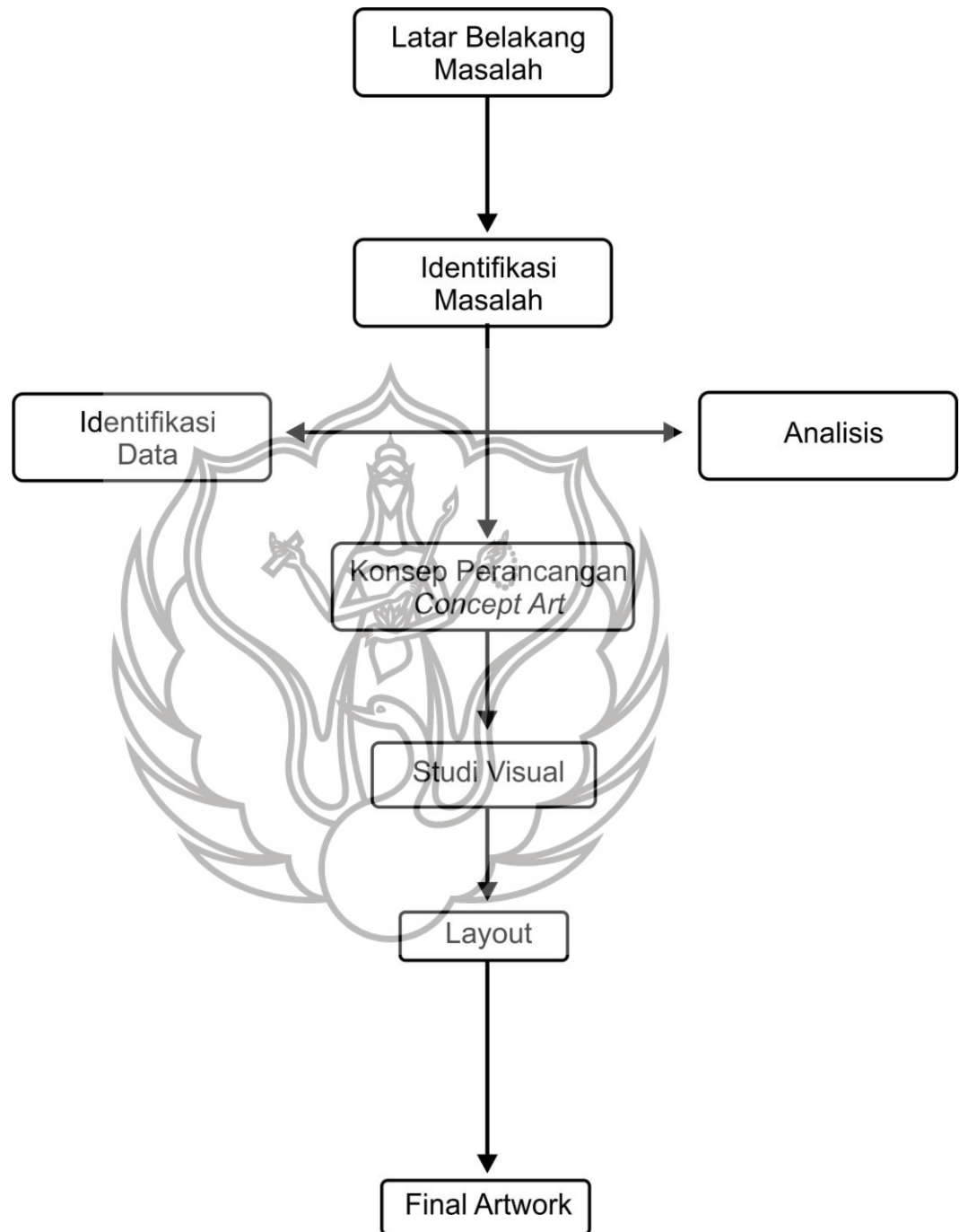
###### a. Data Primer

Data mengenai cerita rakyat Aji Saka yang dimana cerita rakyat tersebut digunakan sebagai acuan dari mobile game *The Adventure of Saka* yang dapat diperoleh dari perpustakaan maupun mewawancarai masyarakat yang masih sadar maupun mengetahui cerita Aji Saka ini.

###### b. Data sekunder

Data mengenai teori-teori membuat media komunikasi visual dan juga teori cara membuat sebuah *game* agar bisa mengemas sebagai bentuk *game* yang menarik dan mempunyai daya tarik visual.

## G. Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan